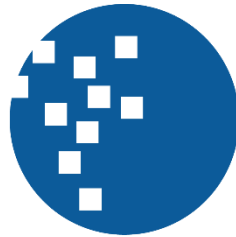


**PERANCANGAN BUKU *PEOPLE PLEASER* DAN  
BAHAYANYA UNTUK KESEHATAN MENTAL PADA  
REMAJA USIA 16—24 TAHUN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Jochelly Young**

**0000044376**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN BUKU *PEOPLE PLEASER* DAN  
BAHAYANYA UNTUK KESEHATAN MENTAL PADA  
REMAJA USIA 16—24 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Jochelly Young**

**00000044376**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jochelly Young

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044376

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU *PEOPLE PLEASER* DAN  
BAHAYANYA UNTUK KESEHATAN MENTAL  
PADA REMAJA USIA 16—24 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 15 Desember 2023



(Jochelly Young)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN BUKU *PEOPLE PLEASER* DAN  
BAHAYANYA UNTUK KESEHATAN MENTAL  
PADA REMAJA USIA 16—24 TAHUN**

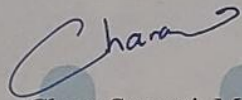
Oleh

Nama : Jochelly Young  
NIM : 00000044376  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 5 Januari 2024  
Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan  
**LULUS**

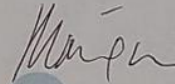
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



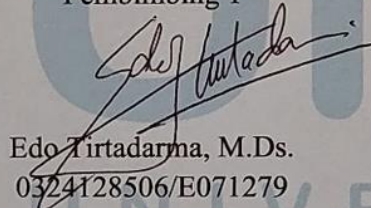
Chara Susanti, M.Ds.  
0313048703/L00266

Penguji



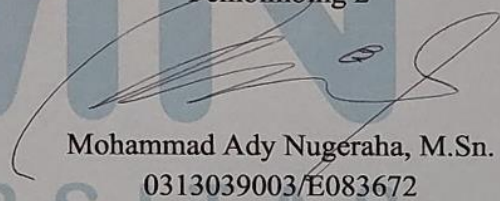
Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.  
0330118701/E083675

Pembimbing 1



Edo Tirtadarma, M.Ds.  
0324128506/E071279

Pembimbing 2



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.  
0313039003/E083672

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

iii

Perancangan Buku *People...*, Jochelly Young, Universitas Multimedia Nusantara

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jochelly Young  
NIM : 00000044376  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : ~~Tesis/Skripsi~~/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN BUKU *PEOPLE PLEASER* DAN BAHAYANYA UNTUK KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA USIA 16—24 TAHUN**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 25 September 2023

Yang menyatakan,



Jochelly Young

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME atas Rahmat dan Kuasa-Nya, laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Media Informasi *People Pleaser* dan Bahayanya untuk Kesehatan Mental Pada Remaja Usia 16—24 Tahun” dapat penulis selesaikan sebagai salah satu syarat menerima gelar Sarjana Desain (S.Ds.) Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

Topik ini penulis angkat karena kebiasaan *people pleaser* yang sudah merebak di kalangan remaja Indonesia dan sering penulis temui di sekitar lingkungan penulis. Perancangan Tugas Akhir berupa media informasi ini bertujuan untuk menunjukkan dampak yang akan dialami para *people pleaser* terhadap kesehatan mentalnya bila kebiasaan tersebut tidak kunjung diubah.

Atas segala bantuan dan dukungan yang penulis dapat selama perancangan Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edo Tirtadarma, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn., sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Ine Indriani, M.Psi., sebagai narasumber yang telah memberikan *insight* seputar *people pleaser*, stres, dan kesehatan mental.

7. Hersa Aranti, M.Psi., sebagai narasumber yang telah memberikan *insight* seputar *people pleaser* dan batasan diri, juga sebagai *proofreader* konten Tugas Akhir.
8. Seto Setiawan, selaku narasumber ahli desain yang telah bersedia memberikan wawasan mengenai media informasi.
9. Josephine, Gabrielle, Meilinda, Ernesto, dan Felix, telah bersedia mengikuti diskusi mengenai topik *people pleaser*.
10. Seluruh responden yang telah mengisi kuesioner secara *online* sebagai salah satu teknik pengumpulan data untuk tugas akhir ini.
11. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Benedict yang selalu menyemangati, membantu, dan menemani penulis selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
13. Felicia, Laurentia, Olivia, dan Yuliana, sebagai teman seperjuangan yang telah memberi semangat dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pihak Universitas dan para pembaca, khususnya yang membutuhkan segala bentuk informasi dalam karya ilmiah ini.

Tangerang, 25 September 2023



(Jochelly Young)

UMMNI  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN BUKU *PEOPLE PLEASER* DAN  
BAHAYANYA UNTUK KESEHATAN MENTAL PADA  
REMAJA USIA 16—24 TAHUN**

Jochelly Young

**ABSTRAK**

*People pleaser* adalah seseorang yang tidak dapat menentukan batasan diri dan selalu membutuhkan validasi orang lain. Seorang *people pleaser* memiliki ciri-ciri sulit mengatakan tidak, ikut-ikutan keputusan orang lain, dan memprioritaskan kepentingan orang lain di atas kepentingan diri sendiri. *People pleaser* bisa terjadi kepada siapa saja tanpa patokan umur, namun lebih rentan terjadi di kalangan remaja. Sikap *people pleaser* dapat muncul akibat trauma masa lalu dan cara didik orang tua. Kebiasaan *people pleaser* yang dibiarkan dapat berdampak pada kesehatan mental dan fisik penderita. Salah satu dampak yang muncul dari kebiasaan tersebut adalah stres. Stres adalah kondisi ketika seseorang merasa berada dalam tekanan atau kewalahan. Tingkat stres di Indonesia, terutama Jakarta, termasuk tinggi. Tingginya angka stres tersebut dapat memengaruhi kesehatan mental remaja yang sedang berada di usia kritis, yaitu usia 16—24 tahun. Solusi yang penulis ajukan untuk masalah ini adalah perancangan media informasi mengenai *people pleaser* dan bahayanya untuk kesehatan mental. Metode penelitian yang akan digunakan dalam proses perancangan adalah *mixed methods*, yaitu gabungan dari metode kualitatif dan metode kuantitatif. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi beserta media-media sekunder lainnya.

**Kata kunci:** *people pleaser*, stres, kesehatan mental

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**DESIGNING PEOPLE PLEASER BOOK AND ITS**

**DANGERTO MENTAL HEALTH FOR YOUTH**

**FROM 16—24 YEARS OF AGE**

Jochelly Young

**ABSTRACT (English)**

*A people pleaser is someone who cannot set self-limitations and always needs validation from others. A people pleaser has the characteristics of having difficulty saying no, going along with other people's decisions, and prioritizing other people's interests above their own interests. People pleasers can happen to anyone regardless of age but are more prone to occur among teenagers. People pleaser attitudes can arise due to past trauma and how parents educate them. People pleaser habits that are left unchecked can have an impact on the sufferer's mental and physical health. One of the impacts that arises from this habit is stress. Stress is a condition when someone feels under pressure or overwhelmed. Stress levels in Indonesia, especially Jakarta, are high. This high level of stress can affect the mental health of teenagers who are at a critical age, namely 16-24 years old. The solution that the author proposes for this problem is designing information media about people pleasers and their dangers to mental health. The research method that will be used in the design process is mixed methods, which is a combination of qualitative and quantitative methods. The design results are in the form of an illustrated book along with other secondary media.*

**Keywords:** *people pleaser, stress, mental health*

U M W N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.3.1 Demografis.....	3
1.3.2 Psikografis.....	4
1.3.3 Geografis.....	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
1.5.1 Manfaat bagi Penulis.....	4
1.5.2 Manfaat bagi Masyarakat.....	4
1.5.3 Manfaat bagi Universitas.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Perancangan Desain.....	6
2.1.1 Elemen Formal Desain.....	6
2.1.1.1 Garis.....	6
2.1.1.2 Bentuk.....	7
2.1.1.3 Warna.....	8
2.1.1.4 Tekstur.....	10
2.1.2 Prinsip Desain.....	11
2.1.2.1 Format.....	11

2.1.2.2	Keseimbangan.....	11
2.1.2.3	Hierarki Visual .....	13
2.1.2.4	Ritme.....	14
2.1.2.5	Kesatuan.....	14
2.1.2.6	<i>Laws of Perceptual Organization</i> .....	15
2.1.3	Tipografi.....	16
2.1.4	<i>Layout</i> (Tata Letak) .....	20
2.1.5	Psikologi Warna.....	25
2.1.6	Ilustrasi.....	33
2.1.6.1	Proses Ilustrasi.....	33
2.1.6.2	Jenis-jenis Ilustrasi.....	37
2.2	Media Informasi .....	42
2.2.1	Karakteristik Media Informasi .....	42
2.2.1.1	Biaya tetap yang tinggi dan biaya marginal yang rendah .....	42
2.2.1.2	Jaringan yang luas.....	42
2.2.1.3	Beragam tren biaya dalam <i>value chain</i> .....	43
2.2.1.4	Informasi sebagai aset kumulatif.....	43
2.2.1.5	Kelebihan stok .....	43
2.2.1.6	Deflasi harga produk dan layanan informasi .....	43
2.2.1.7	Konvergensi teknologi/ digital.....	44
2.2.1.8	Distribusi kesuksesan yang tidak normal .....	44
2.2.1.9	Pentingnya <i>intangible assets</i> .....	44
2.2.1.10	Kehadiran individu yang tidak memaksimalkan <i>profit</i> .....	45
2.2.1.11	Informasi sebagai barang publik .....	45
2.2.1.12	Adanya keterlibatan pemerintah .....	45
2.2.2	Buku.....	46
2.2.2.1	Komponen Buku.....	46
2.2.3	<i>Copywriting</i> .....	50
2.2.4	Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i> .....	50
2.2.4.1	Segmentasi.....	51
2.2.4.2	<i>Targeting</i> .....	52

2.2.4.3	<i>Positioning</i> .....	52
2.3	<b>Kesehatan Mental</b> .....	52
2.3.1	<b>Stres</b> .....	53
2.3.1.1	<b>Dampak Stres pada Kesehatan</b> .....	53
2.3.1.2	<b>Dampak Stres pada Gaya Hidup</b> .....	54
2.3.1.3	<b>Manajamen Stres</b> .....	55
2.4	<i>People Pleaser</i> .....	55
2.4.1	<i>Ciri-ciri People Pleaser</i> .....	55
2.4.2	<i>Penyebab People Pleaser</i> .....	56
2.4.3	<i>Dampak People Pleaser</i> .....	57
2.4.4	<i>Cara Berhenti Menjadi People Pleaser</i> .....	57
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....	59
3.1	<b>Metodologi Penelitian</b> .....	59
3.1.1	<b>Metode Kualitatif</b> .....	59
3.1.1.1	<b>Wawancara</b> .....	59
3.1.1.2	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i> .....	75
3.1.1.3	<b>Studi Eksisting</b> .....	78
3.1.1.4	<b>Studi Referensi</b> .....	82
3.1.1.5	<b>Observasi</b> .....	84
3.1.1.6	<b>Kesimpulan</b> .....	86
3.1.2	<b>Metode Kuantitatif</b> .....	88
3.1.2.1	<b>Kuesioner</b> .....	89
3.1.2.2	<b>Kesimpulan Kuesioner</b> .....	95
3.2	<b>Metodologi Perancangan</b> .....	96
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....	98
4.1	<b>Strategi Perancangan</b> .....	98
4.1.1	<b>Orientasi</b> .....	98
4.1.2	<b>Analisis</b> .....	100
4.1.3	<b>Konsepsi</b> .....	106
4.1.3.1	<i>Mind Map</i> .....	106
4.1.4	<b>Desain</b> .....	113
4.1.4.1	<i>Katern</i> .....	113

4.1.4.4	Judul dan <i>Cover</i> Buku.....	124
4.1.5	Implementasi.....	128
4.1.5.1	Format Buku.....	128
4.2	Analisis Perancangan.....	141
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i> .....	142
4.2.2	Analisis Media Utama.....	145
4.2.3	Analisis Media Sekunder.....	156
4.3	<i>Budgeting</i> .....	164
BAB V	PENUTUP.....	172
5.1	Simpulan.....	172
5.2	Saran.....	173
DAFTAR PUSTAKA	.....	xiii
LAMPIRAN	.....	xvi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Buku “Selalu Ada Pesan untuk Saling Menguatkan” .....	78
Tabel 3.2 Spesifikasi Buku “ <i>Set Boundaries, Find Peace</i> ” .....	79
Tabel 3.3 Tabel Analisa SWOT Studi Eksisting.....	80
Tabel 4.1 Analisa <i>Insight</i> .....	98
Tabel 4. 2 <i>Creative Brief</i> .....	101
Tabel 4.3 Tabel <i>Keywords</i> dan <i>Big Idea</i> .....	107
Tabel 4.4 Tabel Daftar Isi .....	113
Tabel 4.5 Tabel 20 Alternatif Judul .....	124
Tabel 4.6 Tabel 7 Alternatif Judul .....	125
Tabel 4.7 Tabel Keterangan Media Sekunder.....	129
Tabel 4.8 Tabel Biaya Desain Media Utama .....	165
Tabel 4.9 Tabel Biaya Produksi Media Utama .....	165
Tabel 4.10 Tabel Biaya Media Promosi Cetak .....	168
Tabel 4.11 Biaya Media Promosi Digital.....	168
Tabel 4.12 Tabel Biaya Produksi <i>Gimmick</i> .....	169
Tabel 4.13 Tabel Biaya Produksi <i>Merchandise</i> .....	169
Tabel 4.14 Harga Jual Media Utama (Satuan).....	170
Tabel 4.15 Harga Jual <i>Merchandise</i> (Satuan).....	171

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Implementasi Garis pada Sampul Novel.....	7
Gambar 2.2 Implementasi Bentuk pada Sampul Novel.....	8
Gambar 2.3 Implementasi Figur pada Sampul Novel.....	8
Gambar 2.4 Implementasi Warna Primer Merah pada Sampul Buku.....	9
Gambar 2.5 Contoh Penggunaan Tekstur pada Poster.....	10
Gambar 2.6 Contoh Format Kertas Lipat.....	11
Gambar 2.7 Implementasi <i>Symmetry</i> pada Poster.....	12
Gambar 2.8 Implementasi <i>Assymetry</i> pada Poster.....	12
Gambar 2.9 Implementasi <i>Radial Balance</i> pada Logo.....	13
Gambar 2.10 Implementasi <i>Visual Hierarchy</i> pada Koran.....	13
Gambar 2.11 Implementasi <i>Rhythm</i> pada Poster.....	14
Gambar 2.12 Implementasi <i>Unity</i> pada Poster.....	15
Gambar 2.13 Tipografi <i>Old Style</i> —Times New Roman.....	16
Gambar 2.14 Tipografi <i>Transitional</i> —Baskerville.....	17
Gambar 2.15 Tipografi <i>Modern</i> —Didot.....	17
Gambar 2.16 Tipografi <i>Slab Serif</i> —Clarendon.....	18
Gambar 2.17 Tipografi <i>Sans Serif</i> —Futura.....	18
Gambar 2.18 Tipografi <i>Blackletter</i> —Textura.....	19
Gambar 2.19 Tipografi <i>Script</i> —Snell Roundhand Script.....	19
Gambar 2.20 Tipografi <i>Display</i> .....	20
Gambar 2.21 Elemen dalam Sistem Grid.....	20
Gambar 2.22 Penggunaan Struktur <i>Single-column Grids</i> .....	22
Gambar 2.23 Penggunaan Struktur <i>Multicolumn Grids</i> .....	22
Gambar 2.24 Penggunaan Struktur <i>Modular Grids</i> .....	23
Gambar 2.25 Penggunaan Struktur <i>Hierarchical Grids</i> .....	24
Gambar 2.26 Penggunaan Struktur <i>Baseline Grids</i> .....	24
Gambar 2.27 Penggunaan Struktur <i>Compound Grids</i> .....	25
Gambar 2.28 Contoh Iklan Berwarna Merah.....	26
Gambar 2.29 Contoh Iklan Berwarna Kuning.....	26
Gambar 2.30 Contoh Iklan Berwarna Jingga.....	27
Gambar 2.31 Contoh Iklan Berwarna Hijau.....	28
Gambar 2.32 Contoh Poster Kampanye Berwarna Biru.....	29
Gambar 2.33 Contoh Poster Iklan Berwarna Ungu.....	29
Gambar 2.34 Contoh Sampul Novel Berwarna Merah Muda.....	30
Gambar 2.35 Contoh Iklan Berwarna Cokelat.....	31
Gambar 2.36 Contoh Desain Kampanye Berwarna Abu-abu.....	32
Gambar 2.37 Contoh Iklan Berwarna Putih.....	32
Gambar 2.38 Contoh Iklan Berwarna Hitam.....	33
Gambar 2.39 Contoh Proses Mengumpulkan Ide.....	34
Gambar 2.40 <i>Moodboard</i> Kumpulan Inspirasi.....	35
Gambar 2.41 Proses <i>Brainstorming</i> .....	36

Gambar 2.42 Proses Visualisasi Ilustrasi .....	37
Gambar 2.43 Contoh <i>Editorial Illustration</i> .....	38
Gambar 2.44 Contoh <i>Book Publishing Illustration</i> .....	38
Gambar 2.45 Contoh <i>Fashion Illustration</i> .....	39
Gambar 2.46 Contoh <i>Advertising Illustration</i> .....	40
Gambar 2.47 Contoh <i>Album Cover</i> yang Menggunakan Ilustrasi .....	40
Gambar 2.48 Contoh Ilustrasi Karakter untuk Pixar.....	41
Gambar 2.49 Contoh Sampul Buku .....	47
Gambar 2.50 Contoh Punggung Buku .....	47
Gambar 2.51 Contoh <i>Fly Page</i> .....	48
Gambar 2.52 Contoh Konten Sebuah Novel.....	49
Gambar 2.53 Contoh Penggunaan <i>Layout</i> Buku.....	49
Gambar 2.54 Contoh <i>Copyright Page</i> pada Buku .....	50
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara <i>Online</i> Bersama Ine Indriani, M.Psi., Psikolog.....	61
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara <i>Online</i> Bersama Hersa Aranti, M.Psi., Psikolog.....	66
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara <i>Online</i> Bersama Seto Setiawan .....	72
Gambar 3.4 Dokumentasi FGD melalui Zoom .....	75
Gambar 3.5 Isi Buku “Selalu Ada Pesan untuk Saling Menguatkan” .....	78
Gambar 3.6 Sampul Buku “ <i>Set Boundaries, Find Peace</i> ” .....	79
Gambar 3.7 Contoh Ilustrasi Sibbil.....	83
Gambar 3.8 Isi Buku “ <i>Silly Gilly Daily: Stay at Home</i> ” .....	84
Gambar 3.9 Informasi Mengenai <i>People Pleaser</i> di Instagram dan TikTok .....	85
Gambar 3.10 Diagram Persentase Gender Responden .....	90
Gambar 3.11 Diagram Rentang Usia Responden .....	90
Gambar 3.12 Diagram Domisili Responden .....	91
Gambar 3.13 Karakteristik <i>People Pleaser</i> yang Dirasakan Responden di Lingkungan Pertemanan dan Keluarga .....	91
Gambar 3.14 Karakteristik <i>People Pleaser</i> yang Dirasakan Responden di Lingkungan Pekerjaan.....	92
Gambar 3.15 Diagram Responden yang Tidak Pernah Menolak Keinginan Atasan .....	92
Gambar 3.16 Responden Belum Berpenghasilan yang Mengaku Dididik dengan Keras .....	93
Gambar 3.17 Responden Sudah Berpenghasilan yang Mengaku Dididik dengan Keras .....	93
Gambar 3.18 Motivasi Responden dalam Sebuah Lingkungan.....	93
Gambar 3.19 Informasi <i>People Pleaser</i> yang Ingin Responden Ketahui .....	94
Gambar 3.20 Preferensi Bentuk Media Responden .....	94
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i> .....	106
Gambar 4.2 <i>Mind Map</i> Visual.....	110



Gambar 4.3 <i>Moodboard Layout</i> .....	111
Gambar 4.4 <i>Moodboard Tipografi</i> .....	111
Gambar 4.5 <i>Moodboard Visual</i> .....	112
Gambar 4.6 <i>Moodboard Warna</i> .....	112
Gambar 4.7 <i>Katern Buku Ilustrasi People Pleaser</i> .....	115
Gambar 4.8 <i>Flat Plan Buku Ilustrasi People Pleaser</i> .....	115
Gambar 4.9 <i>Sketsa Awal Karakter</i> .....	117
Gambar 4.10 <i>Sketsa Awal Hasil Revisi</i> .....	117
Gambar 4.11 <i>Alternatif Sketsa Hasil Revisi Lainnya</i> .....	118
Gambar 4.12 <i>Pewarnaan Karakter</i> .....	118
Gambar 4.13 <i>Desain Final Karakter</i> .....	119
Gambar 4.14 <i>Elemen Dekoratif</i> .....	120
Gambar 4.15 <i>Multicolumn Grid</i> .....	120
Gambar 4.16 <i>Penempatan Awal Teks dan Ilustrasi</i> .....	121
Gambar 4.17 <i>Penempatan Teks dan Ilustrasi Hasil Revisi</i> .....	121
Gambar 4.18 <i>Contoh Halaman Lainnya</i> .....	122
Gambar 4.19 <i>Contoh Divider Buku Ilustrasi People Pleaser</i> .....	122
Gambar 4.20 <i>Divider Setelah Revisi</i> .....	123
Gambar 4.21 <i>Layout Keseluruhan Buku</i> .....	123
Gambar 4.22 <i>Alternatif Sketsa Cover Depan</i> .....	125
Gambar 4.23 <i>Sketsa Cover Lainnya</i> .....	126
Gambar 4.24 <i>Desain Cover Depan Buku People Pleaser</i> .....	127
Gambar 4.25 <i>Desain Cover Belakang Buku People Pleaser</i> .....	128
Gambar 4.26 <i>Alternatif Desain Poster</i> .....	131
Gambar 4.27 <i>Finalisasi Desain Poster Terpilih</i> .....	132
Gambar 4.28 <i>Proses Perancangan Desain X-banner</i> .....	133
Gambar 4.29 <i>Proses Perancangan Desain Instagram Feeds</i> .....	135
Gambar 4.30 <i>Proses Perancangan Desain Instagram Story</i> .....	136
Gambar 4.31 <i>Proses Perancangan Desain Web Banner</i> .....	137
Gambar 4.32 <i>Proses Perancangan Desain Pembatas Buku (Depan)</i> .....	138
Gambar 4.33 <i>Proses Perancangan Desain Pembatas Buku (Belakang)</i> .....	139
Gambar 4.34 <i>Perancangan Desain Cover Notebook</i> .....	140
Gambar 4.35 <i>Penggunaan Grid pada Desain Stiker</i> .....	140
Gambar 4.36 <i>Desain Stiker</i> .....	141
Gambar 4.37 <i>Hasil Kuesioner Warna pada Buku</i> .....	142
Gambar 4.38 <i>Hasil Kuesioner Ilustrasi pada Buku</i> .....	143
Gambar 4.39 <i>Hasil Kuesioner Teks pada Buku</i> .....	143
Gambar 4.40 <i>Hasil Kuesioner Visual pada Buku</i> .....	144
Gambar 4.41 <i>Hasil Kuesioner Informasi pada Buku</i> .....	144
Gambar 4.42 <i>Hasil Kuesioner Keefektifan Media Utama</i> .....	145
Gambar 4.43 <i>Implementasi Warna pada Buku</i> .....	146
Gambar 4.44 <i>Implementasi Warna Karakter pada Buku</i> .....	146
Gambar 4.45 <i>Typeface Vividly</i> .....	147

Gambar 4.46 <i>Typeface</i> Raleway .....	148
Gambar 4.47 <i>Typeface</i> Montserrat.....	148
Gambar 4.48 Analisis Isi Konten Buku .....	150
Gambar 4.49 <i>Mockup</i> Bab I .....	151
Gambar 4.50 <i>Mockup</i> Bab III .....	151
Gambar 4.51 Hierarki Visual pada Salah Satu Halaman Buku .....	152
Gambar 4.52 Karakter pada Buku.....	153
Gambar 4.53 Elemen Visual Sub-bab.....	154
Gambar 4.54 Elemen Visual Abstrak <i>Fly Page</i> .....	154
Gambar 4.55 <i>Divider</i> Bab I Buku <i>People Pleaser</i> .....	155
Gambar 4.56 <i>Mockup Cover</i> Buku <i>People Pleaser</i> .....	156
Gambar 4.57 <i>Mockup</i> Poster .....	157
Gambar 4.58 <i>Mockup X-banner</i> .....	158
Gambar 4.59 <i>Mockup</i> Instagram <i>Feeds</i> .....	159
Gambar 4.60 <i>Mockup</i> Instagram <i>Story</i> .....	160
Gambar 4.61 <i>Mockup Web Banner</i> .....	161
Gambar 4.62 <i>Mockup</i> Pembatas Buku .....	162
Gambar 4.63 <i>Mockup Notebook</i> .....	163
Gambar 4.64 <i>Mockup Stiker</i> .....	164



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Turnitin.....	xvi
Lampiran B Lembar Bimbingan .....	xxii
Lampiran C Transkrip .....	xxiv
Lampiran D Hasil Kuesioner Data.....	lxiv
Lampiran E Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> .....	lxxxii



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA